

Play2
manía

**SOLUCIONES,
TRUCOS Y SECRETOS**
para los mejores
juegos de PS2

40

Fichas de Trucos

EL RETORNO DEL REY • MEDAL OF HONOR FRONTLINE
TEKKEN 4 • TOMB RAIDER EADLO
SILENT HILL 3 • SOUL CALIBUR II
COLIN McRAE RALLY 04 • PRO EVOLUTION SOCCER 3
BURNOUT 2 • GTA VICE CITY
LOS SIMS • TONY HAWK'S PRO SKATER 4
PROJECT ZERO • ENTER THE MATRIX
MOTO GP 3 • Y MUCHOS MÁS...

**¡Archívalas en las
cajas de tus juegos!!**



Guías PS2 | PASO A PASO

Este mes no te vamos a hablar de nuevos juegos, ni hacer reportajes especiales. Para esta ocasión hemos ideado unas fichas que podrás guardar en la caja de los juegos y que contienen trucos, guías y consejos. Para disfrutarlas, sigue estas instrucciones:

FICHAS COLECCIONABLES PARA JUEGOS PS2



SEPARA LAS FICHAS.

Separa con cuidado las páginas del suplemento. Si utilizas un "cutter" y una regla, el corte te quedará más limpio. Ten cuidado de no pasarte de la banda negra.



RECORTA LA FICHA.

Recorta las bandas negras de la parte inferior y superior de la página. Repasa con cuidado el corte. Igual que antes, si usas una regla y un "cutter" lo harás mejor.



SEPARA LAS FICHAS.

Ahora corta la página justo por la mitad para separar las dos fichas. Ten mucho cuidado, ya que si el corte no es preciso la ficha podría no entrar después en la caja.



COLOCA LA FICHA.

Abre la caja del juego totalmente e introduce la ficha en la parte trasera, justo encima de la contraportada original. Si no entra bien, extrae la ficha y repasa el corte.

GUÍAS COLECCIONABLES PARA JUEGOS PS2



RECORTA LA FICHA.

Separa con cuidado las páginas del suplemento y luego recorta la ficha separando la banda de color. Si utilizas un "cutter" y una regla, el corte te quedará más limpio.



COMPRUEBA EL CORTE.

Una vez que tengas la ficha recortada, comprueba que no has dejado filetes de color, y que el corte ha sido recto y preciso. Si es necesario, dale algún retoque.



DOBLA POR LA MITAD.

Haciendo que coincidan las esquinas, dobla la ficha por la mitad. Cuando veas que el pliegue es correcto, marca bien la doblez para que te quede como un librito.



ARCHÍVALA EN LA CAJA.

Y ya está. Ahora podrás guardarla dentro de la caja del juego, junto al manual, y usarla siempre que juegues, sin tener que buscar los trucos o estrategias en la revista.

→Trucos BMX XXX Tramposos en bici

Todas las bicis, los personajes secretos, las habilidades ocultas y si, también los vídeos de estas espectaculares muchachitas es lo que te ofrecemos. ¿Te interesa?



■ TRUCOS PARA TODO:

- Modo Visible Gap: PARABOLIC.
- Modo Super Crash: HEAVYPETTING.
- Amishboy: ELECTRICITYBAD.
- Modo Fluffy Bunny: FLUFFYBUNNY.
- Control Fantasma: GHOSTCONTROL.
- Piel Verde: MAKEMEANGRY.
- Aumentar la velocidad: Z AXIS.
- Visión Nocturna: 3RD SOG.
- Editor del parque: BULLETPPOINT.

■ VÍDEOS

- Intro aleatoria: XXXINTRO.
- Video Bonus 1: THISISMOX.
- Video Bonus 2: KESPITDIRTY.
- The Bronx, NY 1: LAPDANCE.
- The Bronx, NY 2: STRIPTEASE.
- The Bronx, NY 3: FREESAMPLE.
- The Dam 1: BOING.

- The Dam 2: THONG.
- Rampage Skatepark 2: BURLSQUE.
- Sheep Hills: ONEDOLLAR.
- Sheep Hills 2: 69.
- Syracuse 1: FUZZYKITTY.
- Syracuse 2: MICHAELHUNT.
- UGP Roots Jam 2: BOOTYCALL.
- Las Vegas 1: HIGHBEAMS.
- Las Vegas 2: TASSLE.
- Launch Pad 69 1: IRLINGPOO.
- Launch Pad 69 2: PEACH.
- Video final: DOULRRRLDRSQUARE.
- Todos los vídeos: XXX RATED CHEAT.

■ BICICLETAS

- Todas las bicicletas: 65 Sweet Rides.
- Bicicleta de Amishboy: Amishboy1699.
- Bicicleta de HellKitty: HellKitty487.
- Bicicleta de Itchi: Itchi594.
- Bicicleta de JoyRide: Joyride18.
- Bicicleta de Karma: Karma311.
- Bici de La ley: Latey411.
- Bicicleta de Manuel: Manuel415.
- Bicicleta de Mikas: Mika362436.
- Bicicleta de Nutter: Nutter290.
- Bicicleta de Rave: Rave10.
- Bicicleta de Sleeter: Sleeter666.
- Bici de TripleDub: TripleDub922.
- Bicicleta de Twan: Twan18.

■ NIVELES

- Seleccionar nivel: MASS HYSTERIA.
- Las Vegas: SHOWMETHEMONEY.
- Launch Pad 69: SHOWMETHEMONKEY.
- Rampage: IOVIARULES.
- Roots: UNDERGROUND.
- Sheep Hills: BABABA.
- Syracuse: BOYBANDSSUCK.
- The Dam: THATDAMLEVEL.
- Todos los niveles: CHAMPAGNE ROOM.

■ MOVIMIENTOS EN EL AIRE:

- Toboggan: ↖ + ↗.
- Turndown: ↖ + ↗.
- Candy bar: ↖ + ↗.
- Tabletop: ↖ + ↗.
- Backflip: ↖ + ↗.
- Tailwhip: ↖ + ↗.
- Can can: ↖ + ↗.
- Superman: ↖ + ↗.

MODIFICADORES EN SALTO:

- Rocket air: ↖ + ↗.
- One footer: ↖ + ↗.
- No footer: ↖ + ↗.
- X-up: ↖ + ↗.
- Barspin: ↖ + ↗.
- No hander: ↖ + ↗.
- One hander: ↖ + ↗.
- Seat grab: ↖ + ↗.

GRINDER:

- Lipside: ↖ + ↗.
- Smith: ↖ + ↗.
- Crooked: ↖ + ↗.
- Toothpick: ↖ + ↗.
- Icepick: ↖ + ↗.
- Sprocket: ↖ + ↗.
- Feeble: ↖ + ↗.
- Luc-e: ↖ + ↗.

PIRUETAS ESTÁTICAS:

- Stick B***h: ↖ + ↗.
- Junkyard: ↖ + ↗.
- Mega spin: ↖ + ↗.
- Forward Rope: ↖ + ↗.
- Pachyderm: ↖ + ↗.
- Time Machine: ↖ + ↗.
- Dump Truck: ↖ + ↗.
- Slider: ↖ + ↗.

Play2

→Trucos Prisoner of War Fugas con truco

Si quieres ser mejor que Houdini en esto de las fugas, nada mejor que seguir estos consejos y, llegado el caso, usar los trucos para contar con toda la información posible.



■ HACIENDO TRAMPAS:

Ser prisionero en varios campos de concentración alemanes no es nada fácil. Recuentos, planes de fuga, hacerse con los elementos necesarios para llevarlas a cabo... son un montón de cosas que hay que tener en cuenta y, para que no tengas de preocuparte de todo, aquí tienes unos cuantos trucos. Para poner en marcha estos, introduce como passwords:

- Ser informado de los eventos diurnos:

- Ser informado solo de los eventos principales: "coretimes".
- Sorpresa: "togsavacan".
- Objetos de intercambio infinitos: "dino".

- Primer capítulo: "defaultm".
- Seleccionar capítulo: "gerleng5".
- Ser informado solo de los eventos actuales: "farleymydog".
- Modo de juego en primera persona: "boston".
- Modo distinto de juego: "foxy".
- Desafíos: "fatty".
- Guardias gigantes: "muffin".
- Aumentar la percepción: "quincy".
- Cambiar la fecha del juego por la de tu consola: "di".

■ A LA HORA DE FUGARTE NO TE OLVIDES DE...:

Si fueras prisionero del Tercer Reich, ¿no te encantaría que alguien te diese algunos consejos con los que hacer tu supervivencia una labor más sencilla? Pues aquí van unos cuantos consejos útiles:

1. Hacerse con una cantidad de género que ronde los 250, así podrás hacer frente sin problemas a todas las "transacciones" imprescindibles en cada campamento. Llegado a esa cifra, no merece la pena recolectar más.
2. Salvar el juego después de completar una misión, ya que el truco está en cargar esa partida cada vez que seas detenido durante el transcurso del siguiente "encarcelamiento", para que no pierdas tus pertenencias.
3. Llevar encima sólo los objetos que te sean imprescindibles en cada momento. Si eres capturado por el enemigo y no puedes cargar una partida reciente, sólo perderás los artículos que lleves en los bolsillos (o en las manos) en ese momento, pero no todo lo que hayas recolectado hasta el momento.
4. Prestar mucha atención en todo momento al mini-mapa que hay en la esquina inferior izquierda de tu pantalla. En él se muestran en todo momento los iconos de visión que representan a tus enemigos. Gracias a ellos sabrás hacia donde miran tus captores.
5. En caso de verte acorralado en alguna de tus incursiones, tirar alguna piedra contra los bidones y otros objetos que vayas para despistar a los guardias y crear una ruta de escape momentánea para ponerte a salvo.

6. No gastar tu género en los artículos que ofrece el "proveedor" de cada campo hasta que no sea absolutamente imprescindible. Algunos de ellos los encontrarás por ahí si buscas un poco.

7. Si te atascas en alguna misión, hay un trunquillo que puede ayudarte, pero para el que necesitas 150 en especie. Guarda la partida y luego ve a ver al comité de fugas para que te den algún consejo. Obtendrás tres detallados informes tras pagar la cantidad estipulada. Luego no tienes más que cargar de nuevo la partida para recuperar tu género, pero con la información aprendida.

8. No hacer siempre caso de los consejos y rutas que te ofrecen algunos prisioneros. La mayor parte de las veces existe una solución alternativa bastante más fácil. Para cada misión existen multitud de formas de superar los objetivos que se te asignen, así que experimenta.

9. Conocer siempre a tus aliados. El comité de fugas te asignará las misiones en cada campo al que te trasladen. También te darán pistas, aunque eso sí, por un precio. Los asistentes causan distracciones ante los alemanes, a veces gratis y en ocasiones también por un precio. Los "gorriones" te ofrecerán objetos, como llaves u otros similares, siempre a cambio de un precio. El informador te hablará de la gente o los eventos que tienen lugar en el campo. A veces te darán la localización de objetos o edificios, así como su nivel de seguridad. Por último, el jugador te invitará a participar en juegos de ingenio para conseguir a cambio información importante.

Play2

Compañía **Acclaim** | Género **Deportivo** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2**



Review Play2Mania nº 48
Guía en Play2Mania nº 48



DUAL SHOCK 2



M.CARD (128 KB)



VOLANTE



PISTOLA



MULTITAP



HEAD SET



TARJETA ETHERNET



TECLADO



RATÓN

Compañía **Codemasters** | Género **Aventura** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**



Review Play2Mania nº 43
Guía en Play2Mania nº 45



DUAL SHOCK 2



M.CARD (366 KB)



VOLANTE



PISTOLA



MULTITAP



HEAD SET



TARJETA ETHERNET



TECLADO



RATÓN

→Trucos Tekken 4

Secretos de la lucha

No basta con luchar e intentar ganar. Hay que pelear siempre conociendo a tu enemigo para asegurar la victoria. Aprende con nosotros todos los secretos de Tekken 4.



PERSONAJES OCULTOS

Supera el modo Story o Arcade un número de veces con personajes distintos.

- Jin Kazama: 1 vez.
- Violet: 2 veces. Luego selecciona a Lei usando el botón de puño derecho en el menú de selección de personaje.
- Nina Williams: 3 veces.
- Lei Wulong: 4 veces.
- Bryan Fury: 5 veces.
- Julia Chang: 6 veces.
- Kuma/Panda: 7 veces.
- Heihachi Mishima: 8 veces.
- Combot: 9 veces.
- Mihar: Supera con Ling Xiaoyu el Story Mode y podrás jugar con Mihar usando el botón de parada derecha sobre la colegiala china en la pantalla de selección de personajes.
- Eddy Gordo: Completa el Story Mode con Christie Monteiro. Selecciona con el botón de puño derecho para poder jugar con su "alter-ego" masculino.



SECRETOS

- Ropa de colegiala de Ling Xiaoyu: Supera con Ling Xiaoyu el Story Mode al menos una vez y selecciona a la colegiala pulsando el puño derecho en la pantalla de selección de personajes.
- Desbloquear el escenario Honmar: Completa los cuatro niveles del modo Tekken Force una vez con cualquier personaje para tenerlo disponible.
- Desbloquear el modo Theatre: Supera el modo Arcade una vez con cualquier personaje.

IMPARNABLES

Nota: todos los movimientos que tengan un * junto a ellos tienen que mantenerse pulsados unos instantes para que se ejecuten correctamente.

• BRYAN FURY:

Meteor Smash: + + + + +

Meteor Blow: + + + + +

• HWOARANG:

Dynamite Heel: + + + + +

Cancel: +, +

• LEE CHAOLAN & VIOLET:

Silver Cyclone: + + + + +

Silver Demon Fist: + + + + +

Cancel: +, +

• CHRISTIE MONTEIRO:

Fruit Picker: + + + + +

Cancel: +, +

• JULIA CHANG:

Heaven Cannon: + + + + +

Cancel: +, +

• NINA WILLIAMS:

Hunting Swan: + + + + +

Evil Mist: + + + + +



• PAUL PHOENIX:

Burning Death Fist: + + + + +

• LEI WULONG:

Phoenix Strike: + + + + +

Cancel: +, +

• CRAIG MARDUK:

Craig Cannon: + + + + +

Cancel: +, +

• STEVE FOX:

Helifire: + + + + +

• MARSHALL LAW:

Dragon Fang: + + + + +

• KING:

Jaguar Lariat: + + + + +

Atomic Blast (de espaldas): + + + + +

Burning Knuckle Bomb: + + + + +

Delayed Burning Knuckle Bomb: + + + + +

Moonsault Body Press: + + + + +

• KUMA / PANDA:

Fatal Wind: + + + + +

Rolling Bear: + + + + +

Salmon Hunter Claw: + + + + +

Deadly Claw: + + + + +

• YOSHIMITSU:

Sword Impale: + + + + +

Death Pose: + + + + +

Moonsault Slayer: + + + + +

Wood Cutter: + + + + +

Harakiri: + + + + +

Sword Slice: + + + + +

Deathopter: + + + + +

Cyclone Lift: + + + + +

Sword Flash: + + + + +

• LING XIAOYU:

Phoenix Strike: + + + + +

• JIN KAZAMA:

Eighth Gate of Hell: + + + + +

• HEIHACHI MISHIMA:

Demon Tile Splitter: + + + + +

Play2

→Trucos El Retorno del Rey

El Anillo tiene truco

Para ser el Rey de los Hombres y destruir el Anillo Único, te conviene ser invulnerable y tener todas tus características al máximo, así como contar con varios aliados extra.



PERSONAJES SECRETOS

Tras acabar las doce fases de la aventura se desbloquearán tres personajes secretos: Merry, Pippin y Faramir. Los hobbits tienen como habilidad especial la capa de invisibilidad, mientras que la de Faramir es aumentar durante unos instantes el daño que inflige a los enemigos y la velocidad con la que alcanza el modo Perfect.

FASES SECRETAS

• Palantir de Saruman

Al acabar el juego por primera vez, se desbloquea el nivel "Palantir de Saruman". En él, tendrás que derrotar a veinte rondas de hordas de Saruman, en un recinto circular cerrado con una columna en el centro. Los primeros grupos de enemigos



serán simples espectros, pero poco a poco irán apareciendo criaturas más poderosas, como arañas, orcos con armaduras y en los últimos niveles hasta trolls. Por su parte, la fase "Palantir de Sauron" tiene un desarrollo igual al de la anterior, pero para acceder a ella no sólo hay que acabar el juego, sino que además debes haber alcanzado el Nivel 10 con Gandalf, Sam y al menos uno de los tres guerreros (Aragorn, Legolas o Gimli).

• Palantir de Sauron

Es tan difícil que hace que Palantir de Saruman parezca un picnic. Vas a tener que enfrentarte a veinte hordas de orcos con escudo y armadura, arqueros y soldados de Mordor, aderezados al final con Uruk-Hai y trolls. Para superarlos, más vale que utilices personajes de nivel 10 o superior con todas las mejoras compradas. Ahí van unos consejos para que sobrevivas en ellos: -En las rondas con arqueros, elimina a unos cuantos con tus proyectiles y colócate de manera que la columna central quede entre tu personaje y el resto de los arqueros, para que no puedan darte con sus flechas. -Para sobrevivir cuando te enfrentes a guerreros con escudo, usa el [] para parar todos los golpes que te lancen, y responde con [] para romper los escudos. Ni se te ocurra lanzarte a la melé y no parar ataques, porque estarás perdido. -Aunque sea difícil, intenta que no te rodeen, sobre todo en los niveles finales, cuando te las ves con enemigos poderosos como orcos con armadura. Si no hay arqueros, corre por el escenario hasta que estés en una posición cómoda para atacar. -Al final de cada ronda, aparecerá una poción de vida en el suelo. Ni que decir



tiene que debes recogerla siempre. Además, algunos enemigos dejan también pociones. -Los trolls son menos fieros de lo que parecen. Si puedes, píllalos por la espalda y en unos pocos mandobles estarán muertos. Los proyectiles los eliminan con rapidez.

MATERIAL EXTRA

A medida que avances, irás desbloqueando vídeos sobre el desarrollo del juego, entrevistas con los protagonistas de las películas, etc. Éste es el material y los niveles donde conseguirlo.

• Prólogo: "Diseños artísticos para la película" y "Los Hobbits en el juego"

• Camino a Isengard:

"Entrevista Christopher Lee".

• Minas Tirith - En lo alto de la Muralla:

"Entrevista a Ian McKellen".

• El Camino del Muerto: "Diseños artísticos".

• La Puerta del Sur: "Producción".

• Huida de Osgiliath: "Entrevista Sean Astin".

• La guarida de Ella-Laraña:

"Entrevista a Elijah Wood".

• El Monte del Destino: "Entrevistas a Billy

Void, Andy Serkis, Dom Monaghan y David Wenham".

• El Camino del Muerto: "Diseños artísticos".

• La Puerta del Sur: "Producción".

• Huida de Osgiliath: "Entrevista Sean Astin".

• La guarida de Ella-Laraña:

"Entrevista a Elijah Wood".

• El Monte del Destino: "Entrevistas a Billy

Void, Andy Serkis, Dom Monaghan y David Wenham".

• El Camino del Muerto: "Diseños artísticos".

• La Puerta del Sur: "Producción".

• Huida de Osgiliath: "Entrevista Sean Astin".

• La guarida de Ella-Laraña:

"Entrevista a Elijah Wood".

• El Monte del Destino: "Entrevistas a Billy

Void, Andy Serkis, Dom Monaghan y David Wenham".

• El Camino del Muerto: "Diseños artísticos".

• La Puerta del Sur: "Producción".

• Huida de Osgiliath: "Entrevista Sean Astin".

• La guarida de Ella-Laraña:

"Entrevista a Elijah Wood".

• El Monte del Destino: "Entrevistas a Billy

Void, Andy Serkis, Dom Monaghan y David Wenham".

Compañía Sony/Namco | Género Lucha | Textos: Castellano | Voces: Inglés | Jugadores: 1-2



Review Play2Mania nº 45
Guía en Play2Mania nº 46



DUAL SHOCK 2



MEMORIA (70 Kb)



VOLANTE



PISTOLA



MULTITAP



HEAD SET



TARJETA ETHERNET



TECLADO



RATÓN

Compañía EA Games | Género Acción | Textos: Castellano | Voces: Castellano | Jugadores: 1-2



Review Play2Mania nº 58
Guía en Play2Mania nº 59



DUAL SHOCK 2



MEMORIA (75 Kb)



VOLANTE



PISTOLA



MULTITAP



HEAD SET



TARJETA ETHERNET



TECLADO



RATÓN

Hitman 2



Hay rumores de su existencia, pero nadie la confirma; dicen que es silencioso como una sombra y siempre termina lo que empieza. A partir de ahora, se convertirá en tu nuevo héroe.

SICILIA, MONASTERIO CONTRANNO

→ MISIÓN 1: ANATAHEMA

- Objetivos**
- Elimina a Giuseppe Guilliani.
 - Coge la llave de la celda.
 - Rescata al padre Vittorio de la celda
 - Escapa de la mansión.

Intercepta al cartero, cámbiale la ropa

y coge el ramo. Entra por la fachada derecha. Busca la caseta con el coche que usarás para huir.

Entra en la casa por la cocina, en el lateral derecho, llega a la piscina y desde allí verás a Guilliani, en el balcón. Si no está ahí, lo encontrarás en la habitación, en el segundo piso.

Cámbiale a un guardaespaldas el traje para acercarte a Guilliani. Acaba con él, coge la llave del sótano y ve allí (por la cocina, o por detrás de la piscina). El tercer objetivo se anulará: el padre Vittorio no estará en la celda.

En el primer piso, el guardaespaldas de blanco tiene las llaves del coche. Huye.

SAN PETERSBURGO

→ MISIÓN 2: ST.

PETERSBURGO STAKEOUT

- Objetivos**
- Mata al General en el hotel.
 - No hieras a NADIE más allí.
 - Regresa al metro.

positiva", dispara. No hieras a nadie más. Ve al metro y escapa.

→ MISIÓN 3: REUNIÓN

EN EL PARQUE KIROV

- Objetivos**
- Mata al General Makarov.
 - Elimina a Igor Kubasko.
- Entre los contenedores del edificio de enfrente está el material de la agencia. Ve al centro de la calle, hazte con el traje del guardia que viene por la izquierda y entra por la alcantarilla. Rescata a los túneles hasta la salida de abajo. Sube y pon la primera bomba bámbula. Espera al segundo piso enfrente. Apunta con el rifle, pero NO disparas: espera la confirmación del objetivo. Cuando Diana diga por radio: "Tengo contacto visual e identificación

la otra limusina. Duérmele con cloroformo y ponte su traje. Distráizalo, acércate al coche. Pon la otra bomba y véte para ver las explosiones.

→ MISIÓN 4:

TUBEWAY TORPEDO

- Objetivos**
- Encuentra tu equipo en el depósito de armas ("FCK").
 - Mata a Mikhail Bardachenko.
 - Libera al prisionero.
- Desplega el mapa al entrar en cada nueva zona para controlar la ronda de los guardias. Desde la alcantarilla, sube al depósito de armas con cables. El que buscas tiene las letras en rojo. Llegará un camión: monta tras él, o entra en las alcantarillas para salir. Sal con cuidado, pues habrá tres vigilantes.



MISIÓN 2



MISIÓN 4



MISIÓN 3



MISIÓN 2



MISIÓN 4



MISIÓN 3



MISIÓN 2



MISIÓN 4



MISIÓN 3



MISIÓN 2



MISIÓN 4



MISIÓN 3



MISIÓN 2



MISIÓN 4



MISIÓN 3



MISIÓN 2



MISIÓN 4



MISIÓN 3



MISIÓN 2



MISIÓN 4



MISIÓN 3



MISIÓN 2



MISIÓN 4



MISIÓN 3



MISIÓN 2



MISIÓN 4



MISIÓN 3



MISIÓN 2



MISIÓN 4



MISIÓN 3



MISIÓN 2



MISIÓN 4



MISIÓN 3



MISIÓN 2



MISIÓN 4



MISIÓN 3



MISIÓN 2



MISIÓN 4



MISIÓN 3



MISIÓN 2



MISIÓN 4



MISIÓN 3



MISIÓN 2



MISIÓN 4



MISIÓN 3



MISIÓN 2



MISIÓN 4



MISIÓN 3



MISIÓN 2



MISIÓN 4



MISIÓN 3



MISIÓN 2



MISIÓN 4



MISIÓN 3



MISIÓN 2



MISIÓN 4



MISIÓN 3



MISIÓN 2



MISIÓN 4



MISIÓN 3



MISIÓN 2



MISIÓN 4



MISIÓN 3



MISIÓN 2



MISIÓN 4



MISIÓN 3



MISIÓN 2



MISIÓN 4



MISIÓN 3



MISIÓN 2



MISIÓN 4



MISIÓN 3



MISIÓN 2



MISIÓN 4



MISIÓN 3



MISIÓN 2



MISIÓN 4



MISIÓN 3



MISIÓN 2



MISIÓN 4



MISIÓN 3



MISIÓN 2



MISIÓN 4



MISIÓN 3



MISIÓN 2



MISIÓN 4



MISIÓN 3



MISIÓN 2



MISIÓN 4



MISIÓN 3



MISIÓN 2



MISIÓN 4



MISIÓN 3



MISIÓN 2



MISIÓN 4



MISIÓN 3



MISIÓN 2



MISIÓN 4



MISIÓN 3



MISIÓN 2



MISIÓN 4



MISIÓN 3



MISIÓN 2



MISIÓN 4



MISIÓN 3



MISIÓN 2



MISIÓN 4



MISIÓN 3



MISIÓN 2



MISIÓN 4



MISIÓN 3

Trucos SSX Tricky "Truquear" en la nieve

SSX Tricky no se limita a lanzarte a toda velocidad por una montaña helada. También esconde pistas, tablas y personajes secretos. ¿Quieres saber como desbloquearlos?



TRUCOS PARA DESLUZARTE MEJOR

- Desbloquear el circuito Pipe Dreams.
- Desbloquear el personaje Master Mike.
- Desbloquear el personaje Master Mike.

TRUCOS PARA DESLUZARTE MEJOR

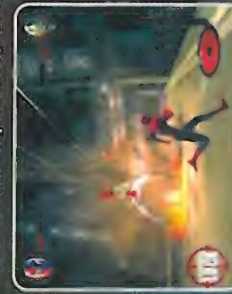
- Desbloquear el personaje Master Mike.
- Desbloquear el personaje Master Mike.
- Desbloquear el personaje Master Mike.

TRUCOS PARA DESLUZARTE MEJOR

- Desbloquear el personaje Master Mike.
- Desbloquear el personaje Master Mike.
- Desbloquear el personaje Master Mike.

Trucos Spider-Man Telaraña de secretos

Si vas a ponerte las mallas de Spiderman, será mejor que abras todos los niveles, los movimientos especiales, los videos y alguna que otra sorpresa para poder triunfar.



TRUCOS ARACNIDOS

- Activar trucos: Activar trucos: Activar trucos.
- Activar trucos: Activar trucos: Activar trucos.
- Activar trucos: Activar trucos: Activar trucos.

TRUCOS ARACNIDOS

- Activar trucos: Activar trucos: Activar trucos.
- Activar trucos: Activar trucos: Activar trucos.
- Activar trucos: Activar trucos: Activar trucos.

TRUCOS ARACNIDOS

- Activar trucos: Activar trucos: Activar trucos.
- Activar trucos: Activar trucos: Activar trucos.
- Activar trucos: Activar trucos: Activar trucos.

Trucos SSX Tricky "Truquear" en la nieve

SSX Tricky no se limita a lanzarte a toda velocidad por una montaña helada. También esconde pistas, tablas y personajes secretos. ¿Quieres saber como desbloquearlos?



TRUCOS PARA DESLUZARTE MEJOR

- Desbloquear el circuito Pipe Dreams.
- Desbloquear el personaje Master Mike.
- Desbloquear el personaje Master Mike.

TRUCOS PARA DESLUZARTE MEJOR

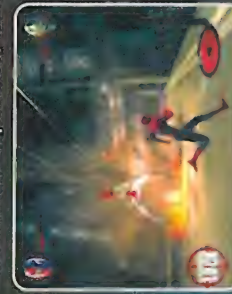
- Desbloquear el personaje Master Mike.
- Desbloquear el personaje Master Mike.
- Desbloquear el personaje Master Mike.

TRUCOS PARA DESLUZARTE MEJOR

- Desbloquear el personaje Master Mike.
- Desbloquear el personaje Master Mike.
- Desbloquear el personaje Master Mike.

Trucos Spider-Man Telaraña de secretos

Si vas a ponerte las mallas de Spiderman, será mejor que abras todos los niveles, los movimientos especiales, los videos y alguna que otra sorpresa para poder triunfar.



TRUCOS ARACNIDOS

- Activar trucos: Activar trucos: Activar trucos.
- Activar trucos: Activar trucos: Activar trucos.
- Activar trucos: Activar trucos: Activar trucos.

TRUCOS ARACNIDOS

- Activar trucos: Activar trucos: Activar trucos.
- Activar trucos: Activar trucos: Activar trucos.
- Activar trucos: Activar trucos: Activar trucos.

TRUCOS ARACNIDOS

- Activar trucos: Activar trucos: Activar trucos.
- Activar trucos: Activar trucos: Activar trucos.
- Activar trucos: Activar trucos: Activar trucos.

Trucos SSX Tricky "Truquear" en la nieve

SSX Tricky no se limita a lanzarte a toda velocidad por una montaña helada. También esconde pistas, tablas y personajes secretos. ¿Quieres saber como desbloquearlos?



TRUCOS PARA DESLUZARTE MEJOR

- Desbloquear el circuito Pipe Dreams.
- Desbloquear el personaje Master Mike.
- Desbloquear el personaje Master Mike.

TRUCOS PARA DESLUZARTE MEJOR

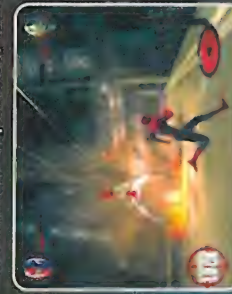
- Desbloquear el personaje Master Mike.
- Desbloquear el personaje Master Mike.
- Desbloquear el personaje Master Mike.

TRUCOS PARA DESLUZARTE MEJOR

- Desbloquear el personaje Master Mike.
- Desbloquear el personaje Master Mike.
- Desbloquear el personaje Master Mike.

Trucos Spider-Man Telaraña de secretos

Si vas a ponerte las mallas de Spiderman, será mejor que abras todos los niveles, los movimientos especiales, los videos y alguna que otra sorpresa para poder triunfar.



TRUCOS ARACNIDOS

- Activar trucos: Activar trucos: Activar trucos.
- Activar trucos: Activar trucos: Activar trucos.
- Activar trucos: Activar trucos: Activar trucos.

TRUCOS ARACNIDOS

- Activar trucos: Activar trucos: Activar trucos.
- Activar trucos: Activar trucos: Activar trucos.
- Activar trucos: Activar trucos: Activar trucos.

TRUCOS ARACNIDOS

- Activar trucos: Activar trucos: Activar trucos.
- Activar trucos: Activar trucos: Activar trucos.
- Activar trucos: Activar trucos: Activar trucos.

LOS CIRCUITOS

Guías PS2 I Moto GP 3

SUZUKA

Transmisión: 6/9, Manejo: 7/9
Aceleración: 7/9, Frenos: 5/9
Neumáticos: 17 pulgadas

Se trata de uno de los circuitos más complicados y largos del campeonato. Ten mucho cuidado en la chicane ciega del final, porque si la atravesas serás sancionado.

LEYENDA
● Frenada suave
● Frenada brusca
● No frenar



PAUL RICARD

Transmisión: 8/9, Manejo: 8/9,
Aceleración: 8/9, Frenos: 8/9,
Neumáticos: 16.5 pulgadas

Circuito caracterizado por sus enormes rectas y sus anchos pilares, que te servirán para apurarte mejor cada curva.



JEREZ

Transmisión: 6/9
Manejo: 7/9
Aceleración: 6/9
Frenos: 8/9
Neumáticos: 17 pulgadas

Nos encontramos con un circuito bastante técnico, en el que debes dominar todas las facetas de la conducción a la perfección para superarlo, en especial las apuradas de frenada para adelantarte a los pilotos rivales, ¡recuérdalo, ¿vale?



DONINGTON

Transmisión: 7/9
Manejo: 5/9
Aceleración: 6/9
Frenos: 6/9
Neumáticos: 16.5 pulgadas

Un circuito atípico, ya que algunos de sus curvas rápidas carecen de pilares, por lo que deberás extremar la atención pero sin frenar innecesariamente.



MONTGOMERY

Transmisión: 8/9
Manejo: 5/9
Aceleración: 6/9
Frenos: 7/9
Neumáticos: 17 pulgadas

Grandes rectas que finalizan en fuertes frenadas hacen de este circuito el paraíso de los adelantamientos, aunque siempre utilizando la cabeza (pero no para frenar con ella). ¡Ten mucho cuidado aquí, sobre todo en la chicane final, difícil donde las haya. Demuestra tu habilidad.



MUGELLO

Transmisión: 8/9, Manejo: 5/9,
Aceleración: 7/9, Frenos: 6/9,
Neumáticos: 16.5 pulgadas

La altísima velocidad que alcanzará tu moto en este circuito, te obligará a permanecer muy atento a la frenada en cada curva para no entrar pasado.



CATALUÑA

Transmisión: 6/9
Manejo: 6/9
Aceleración: 6/9
Frenos: 6/9
Neumáticos: 17 pulgadas

Aunque saigas en la última posición de la parrilla, tendrás bastantes oportunidades de ganar la carrera, ya que este circuito está plagado de excelentes curvas para adelantarte.



ASSEN

Transmisión: 8/9, Manejo: 4/9,
Aceleración: 4/9, Frenos: 4/9,
Neumáticos: 17 pulgadas

Largas rectas con suaves curvas que te obligarán a reaccionar con rapidez.



LE MANS

Transmisión: 7/9, Manejo: 6/9,
Aceleración: 6/9, Frenos: 7/9,
Neumáticos: 16.5 pulgadas

El equilibrio en tu moto, la técnica en todos los aspectos de la conducción y la experiencia adquirida hasta ahora, te permitirán lograr la victoria sin muchos problemas.



SACHERING

Transmisión: 8/9
Manejo: 6/9
Aceleración: 5/9
Frenos: 6/9
Neumáticos: 16.5 pulgadas

Los continuos cambios de rasante hacen que este circuito parezca una montaña rusa. Memoriza el trazado para conseguir coger bien las curvas ciegas, ya que está será la principal dificultad de este circuito. ¡Cuidado!



BRNO

Transmisión: 4/9
Manejo: 7/9
Aceleración: 7/9
Frenos: 7/9
Neumáticos: 17 16.5 pulgadas

Este circuito tienes muchas curvas consecutivas, que te obligarán a mover rápidamente tu moto y realizar trazadas perfectas si quieres marcar buenos tiempos. ¡Aprende bien dónde frenar y dónde no.



ESTORIL

Transmisión: 6/9
Manejo: 8/9
Aceleración: 8/9
Frenos: 6/9
Neumáticos: 17 pulgadas

Debido a la enorme cantidad de curvas que hay en este circuito y que debes tomar a gran velocidad, deberás esforzarte bastante en tumbarte la moto rápidamente de un lado a otro o acabarás seguro en el suelo.



VALENCIA

Transmisión: 4/9, Manejo: 7/9,
Aceleración: 8/9, Frenos: 5/9,
Neumáticos: 16.5 pulgadas

Aprovecha los anchos pilares interiores de las curvas para adelantarte con facilidad sin riesgo a chocar con el piloto rival y sufrir una caída que te retrasaría.



PHILIP ISLAND

Transmisión: 8/9, Manejo: 4/9,
Aceleración: 5/9, Frenos: 6/9,
Neumáticos: 16.5 pulgadas

Con características parecidas a Donington, tendrás que conducir a gran velocidad y no apurar mucho las curvas, ya que algunas de ellas carecen de pilares.



SEPANG

Transmisión: 8/9
Manejo: 5/9
Aceleración: 7/9
Frenos: 8/9
Neumáticos: 16.5 pulgadas

Circuito que presenta largas rectas y algunas curvas muy cerradas, lo que te obligará a poner al rojo vivo los discos de frenos de tu moto para no dar con tu trasero en el asfalto. ¡Mucho ojo.



2-1
Japonés
Castellano

Compañía Bandai/Infogrames | Género **Lucha** | Textos: **Castellano** | Voces: **Japonés** | Jugadores: **1**

Review Play2Mania nº 48
Guía en Play2Mania nº 50

LUCHADOR PERFECTO

Este juego te permite vivir una experiencia única de lucha. El juego está dividido en tres secciones: "Camión", "Alcornoque" y "Recomendaciones". Cada una de ellas te ofrece una experiencia diferente. El juego está dividido en tres secciones: "Camión", "Alcornoque" y "Recomendaciones". Cada una de ellas te ofrece una experiencia diferente.

COMPRA DE TÉCNICAS

Todos los jugadores tienen que comprar técnicas. Las técnicas se compran en el "Camión". El juego está dividido en tres secciones: "Camión", "Alcornoque" y "Recomendaciones". Cada una de ellas te ofrece una experiencia diferente.

COMPRA DE TÉCNICAS

Todos los jugadores tienen que comprar técnicas. Las técnicas se compran en el "Camión". El juego está dividido en tres secciones: "Camión", "Alcornoque" y "Recomendaciones". Cada una de ellas te ofrece una experiencia diferente.

COMPRA DE TÉCNICAS

Todos los jugadores tienen que comprar técnicas. Las técnicas se compran en el "Camión". El juego está dividido en tres secciones: "Camión", "Alcornoque" y "Recomendaciones". Cada una de ellas te ofrece una experiencia diferente.

COMPRA DE TÉCNICAS

Todos los jugadores tienen que comprar técnicas. Las técnicas se compran en el "Camión". El juego está dividido en tres secciones: "Camión", "Alcornoque" y "Recomendaciones". Cada una de ellas te ofrece una experiencia diferente.

COMPRA DE TÉCNICAS



Trucos Dragon Ball Z: Budokai

Prepara tu onda vital

Para hacernos con las bolas de dragón y convertirnos en el mejor guerrero de la galaxia, nada mejor que conocer a fondo todos los escenarios, técnicas y personajes.

ARENAS

- **Controlar la pantalla de carga:** Usa el stick analógico izquierdo para mover por tu cuenta el radar verde que pasa sobre el logo del juego en la parte superior derecha de la pantalla. Pasa L3 para que vuelva a la normalidad.
- **Desbloquear Androide 16:** Completa el episodio "Arm For Perfect Form" de la saga en "The Androids Saga".
- **Frenar Ginyu y Recoome:** Juega en "The Androids Saga" con cualquier nivel.
- **Desbloquear a Mr. Satan:** Gana un Torneo Mundial en el nivel "Adepto".
- **Radon, Vegeta y Nappa:** Completa el episodio "Vegeta's Attack" de la saga en "The Androids Saga".
- **Sayaman (el alter ego de Gohan):** Gana el Torneo Mundial en el nivel "Adepto".
- **Habilidad Super Saiyan (Goku):** Gana el Torneo Mundial en el nivel "Adepto".
- **Habilidad Super Saiyan (Vegeta):** Gana el Torneo Mundial en el nivel "Adepto".



2-1
Japonés
Castellano

Compañía Bandai/Infogrames | Género **Lucha** | Textos: **Castellano** | Voces: **Japonés** | Jugadores: **1**

Review Play2Mania nº 48
Guía en Play2Mania nº 50

Trucos Dragon Ball Z: Budokai

Prepara tu onda vital

Para hacernos con las bolas de dragón y convertirnos en el mejor guerrero de la galaxia, nada mejor que conocer a fondo todos los escenarios, técnicas y personajes.

ARENAS

- **Controlar la pantalla de carga:** Usa el stick analógico izquierdo para mover por tu cuenta el radar verde que pasa sobre el logo del juego en la parte superior derecha de la pantalla. Pasa L3 para que vuelva a la normalidad.
- **Desbloquear Androide 16:** Completa el episodio "Arm For Perfect Form" de la saga en "The Androids Saga".
- **Frenar Ginyu y Recoome:** Juega en "The Androids Saga" con cualquier nivel.
- **Desbloquear a Mr. Satan:** Gana un Torneo Mundial en el nivel "Adepto".
- **Radon, Vegeta y Nappa:** Completa el episodio "Vegeta's Attack" de la saga en "The Androids Saga".
- **Sayaman (el alter ego de Gohan):** Gana el Torneo Mundial en el nivel "Adepto".
- **Habilidad Super Saiyan (Goku):** Gana el Torneo Mundial en el nivel "Adepto".
- **Habilidad Super Saiyan (Vegeta):** Gana el Torneo Mundial en el nivel "Adepto".



2-1
Japonés
Castellano

Compañía Bandai/Infogrames | Género **Lucha** | Textos: **Castellano** | Voces: **Japonés** | Jugadores: **1**

Review Play2Mania nº 48
Guía en Play2Mania nº 50

Trucos Dragon Ball Z: Budokai

Prepara tu onda vital

Para hacernos con las bolas de dragón y convertirnos en el mejor guerrero de la galaxia, nada mejor que conocer a fondo todos los escenarios, técnicas y personajes.

ARENAS

- **Controlar la pantalla de carga:** Usa el stick analógico izquierdo para mover por tu cuenta el radar verde que pasa sobre el logo del juego en la parte superior derecha de la pantalla. Pasa L3 para que vuelva a la normalidad.
- **Desbloquear Androide 16:** Completa el episodio "Arm For Perfect Form" de la saga en "The Androids Saga".
- **Frenar Ginyu y Recoome:** Juega en "The Androids Saga" con cualquier nivel.
- **Desbloquear a Mr. Satan:** Gana un Torneo Mundial en el nivel "Adepto".
- **Radon, Vegeta y Nappa:** Completa el episodio "Vegeta's Attack" de la saga en "The Androids Saga".
- **Sayaman (el alter ego de Gohan):** Gana el Torneo Mundial en el nivel "Adepto".
- **Habilidad Super Saiyan (Goku):** Gana el Torneo Mundial en el nivel "Adepto".
- **Habilidad Super Saiyan (Vegeta):** Gana el Torneo Mundial en el nivel "Adepto".



2-1
Japonés
Castellano

Compañía Bandai/Infogrames | Género **Lucha** | Textos: **Castellano** | Voces: **Japonés** | Jugadores: **1**

Review Play2Mania nº 48
Guía en Play2Mania nº 50

Trucos Dragon Ball Z: Budokai

Prepara tu onda vital

Para hacernos con las bolas de dragón y convertirnos en el mejor guerrero de la galaxia, nada mejor que conocer a fondo todos los escenarios, técnicas y personajes.

ARENAS

- **Controlar la pantalla de carga:** Usa el stick analógico izquierdo para mover por tu cuenta el radar verde que pasa sobre el logo del juego en la parte superior derecha de la pantalla. Pasa L3 para que vuelva a la normalidad.
- **Desbloquear Androide 16:** Completa el episodio "Arm For Perfect Form" de la saga en "The Androids Saga".
- **Frenar Ginyu y Recoome:** Juega en "The Androids Saga" con cualquier nivel.
- **Desbloquear a Mr. Satan:** Gana un Torneo Mundial en el nivel "Adepto".
- **Radon, Vegeta y Nappa:** Completa el episodio "Vegeta's Attack" de la saga en "The Androids Saga".
- **Sayaman (el alter ego de Gohan):** Gana el Torneo Mundial en el nivel "Adepto".
- **Habilidad Super Saiyan (Goku):** Gana el Torneo Mundial en el nivel "Adepto".
- **Habilidad Super Saiyan (Vegeta):** Gana el Torneo Mundial en el nivel "Adepto".



2-1
Japonés
Castellano

Compañía Bandai/Infogrames | Género **Lucha** | Textos: **Castellano** | Voces: **Japonés** | Jugadores: **1**

Review Play2Mania nº 48
Guía en Play2Mania nº 50

Trucos Dragon Ball Z: Budokai

Prepara tu onda vital

Para hacernos con las bolas de dragón y convertirnos en el mejor guerrero de la galaxia, nada mejor que conocer a fondo todos los escenarios, técnicas y personajes.

ARENAS

- **Controlar la pantalla de carga:** Usa el stick analógico izquierdo para mover por tu cuenta el radar verde que pasa sobre el logo del juego en la parte superior derecha de la pantalla. Pasa L3 para que vuelva a la normalidad.
- **Desbloquear Androide 16:** Completa el episodio "Arm For Perfect Form" de la saga en "The Androids Saga".
- **Frenar Ginyu y Recoome:** Juega en "The Androids Saga" con cualquier nivel.
- **Desbloquear a Mr. Satan:** Gana un Torneo Mundial en el nivel "Adepto".
- **Radon, Vegeta y Nappa:** Completa el episodio "Vegeta's Attack" de la saga en "The Androids Saga".
- **Sayaman (el alter ego de Gohan):** Gana el Torneo Mundial en el nivel "Adepto".
- **Habilidad Super Saiyan (Goku):** Gana el Torneo Mundial en el nivel "Adepto".
- **Habilidad Super Saiyan (Vegeta):** Gana el Torneo Mundial en el nivel "Adepto".



2-1
Japonés
Castellano

Compañía Bandai/Infogrames | Género **Lucha** | Textos: **Castellano** | Voces: **Japonés** | Jugadores: **1**

Review Play2Mania nº 48
Guía en Play2Mania nº 50

Trucos Dragon Ball Z: Budokai

Prepara tu onda vital

Para hacernos con las bolas de dragón y convertirnos en el mejor guerrero de la galaxia, nada mejor que conocer a fondo todos los escenarios, técnicas y personajes.

ARENAS

- **Controlar la pantalla de carga:** Usa el stick analógico izquierdo para mover por tu cuenta el radar verde que pasa sobre el logo del juego en la parte superior derecha de la pantalla. Pasa L3 para que vuelva a la normalidad.
- **Desbloquear Androide 16:** Completa el episodio "Arm For Perfect Form" de la saga en "The Androids Saga".
- **Frenar Ginyu y Recoome:** Juega en "The Androids Saga" con cualquier nivel.
- **Desbloquear a Mr. Satan:** Gana un Torneo Mundial en el nivel "Adepto".
- **Radon, Vegeta y Nappa:** Completa el episodio "Vegeta's Attack" de la saga en "The Androids Saga".
- **Sayaman (el alter ego de Gohan):** Gana el Torneo Mundial en el nivel "Adepto".
- **Habilidad Super Saiyan (Goku):** Gana el Torneo Mundial en el nivel "Adepto".
- **Habilidad Super Saiyan (Vegeta):** Gana el Torneo Mundial en el nivel "Adepto".



2-1
Japonés
Castellano

Compañía Bandai/Infogrames | Género **Lucha** | Textos: **Castellano** | Voces: **Japonés** | Jugadores: **1**

Review Play2Mania nº 48
Guía en Play2Mania nº 50

Trucos Dragon Ball Z: Budokai

Prepara tu onda vital

Para hacernos con las bolas de dragón y convertirnos en el mejor guerrero de la galaxia, nada mejor que conocer a fondo todos los escenarios, técnicas y personajes.

ARENAS

- **Controlar la pantalla de carga:** Usa el stick analógico izquierdo para mover por tu cuenta el radar verde que pasa sobre el logo del juego en la parte superior derecha de la pantalla. Pasa L3 para que vuelva a la normalidad.
- **Desbloquear Androide 16:** Completa el episodio "Arm For Perfect Form" de la saga en "The Androids Saga".
- **Frenar Ginyu y Recoome:** Juega en "The Androids Saga" con cualquier nivel.
- **Desbloquear a Mr. Satan:** Gana un Torneo Mundial en el nivel "Adepto".
- **Radon, Vegeta y Nappa:** Completa el episodio "Vegeta's Attack" de la saga en "The Androids Saga".
- **Sayaman (el alter ego de Gohan):** Gana el Torneo Mundial en el nivel "Adepto".
- **Habilidad Super Saiyan (Goku):** Gana el Torneo Mundial en el nivel "Adepto".
- **Habilidad Super Saiyan (Vegeta):** Gana el Torneo Mundial en el nivel "Adepto".



2-1
Japonés
Castellano

Compañía Bandai/Infogrames | Género **Lucha** | Textos: **Castellano** | Voces: **Japonés** | Jugadores: **1**

Review Play2Mania nº 48
Guía en Play2Mania nº 50

Trucos Dragon Ball Z: Budokai

Prepara tu onda vital

Para hacernos con las bolas de dragón y convertirnos en el mejor guerrero de la galaxia, nada mejor que conocer a fondo todos los escenarios, técnicas y personajes.

ARENAS

- **Controlar la pantalla de carga:** Usa el stick analógico izquierdo para mover por tu cuenta el radar verde que pasa sobre el logo del juego en la parte superior derecha de la pantalla. Pasa L3 para que vuelva a la normalidad.
- **Desbloquear Androide 16:** Completa el episodio "Arm For Perfect Form" de la saga en "The Androids Saga".
- **Frenar Ginyu y Recoome:** Juega en "The Androids Saga" con cualquier nivel.
- **Desbloquear a Mr. Satan:** Gana un Torneo Mundial en el nivel "Adepto".
- **Radon, Vegeta y Nappa:** Completa el episodio "Vegeta's Attack" de la saga en "The Androids Saga".
- **Sayaman (el alter ego de Gohan):** Gana el Torneo Mundial en el nivel "Adepto".
- **Habilidad Super Saiyan (Goku):** Gana el Torneo Mundial en el nivel "Adepto".
- **Habilidad Super Saiyan (Vegeta):** Gana el Torneo Mundial en el nivel "Adepto".



2-1
Japonés
Castellano

Compañía Bandai/Infogrames | Género **Lucha** | Textos: **Castellano** | Voces: **Japonés** | Jugadores: **1**

→ **OBJETOS IMPORTANTES**

- **Mapa:** lo encontrarás en una pared, junto a las taquillas que hay en el metro.

- **Escopeta:** dentro del tren parado del andén 2, hasta el que podrás llegar por las escaleras. Un poco más adelante podrás encontrar munición.

SUBTERRÁNEO

→ **OBJETOS IMPORTANTES**

- **Botella de vino:** la encontrarás al final de uno de los corredores, en una cesta llena de más botellas.

- **Mapa:** pegado a la pared de la izquierda, hacia el sur.
- **Maza:** justo a la derecha del mapa, apoyada en un banco de piedra.

OFICINAS

→ **OBJETOS IMPORTANTES**

- **Mapa:** en la tercera planta, sobre una mesa de cristal a la izquierda.
- **Gato:** en la quinta planta. En las estanterías de una habitación.
- **Destornillador:** en un extremo del pasillo cerca del gato, sobre unas cajas.
- **Oxydri:** en el armario que hay en una sala de la segunda planta y desde el lado oscuro.
- **Higado:** en el bar del primer piso, en el frigorífico.
- **Cerillas:** sobre la mesa, en la quinta planta.
- **Moneda:** en el cuarto piso, en la última sala. También hay una llave.

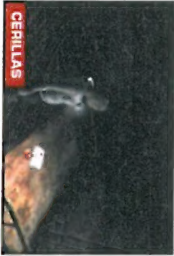
- **Cuerda:** en el cajón atascado de una de las mesas de donde cogiste el mapa. Usa el destornillador.

→ **ENEMIGO FINAL:**

MISIONERO

Olvídate las armas blancas y saca la pistola. La principal característica de este nuevo contricante es su velocidad. No dejará de correr detrás de ti para asesiarte unos buenos tajos con unas enormes cuchillas.

Afortunadamente, la forma de eliminarlo es bastante simple y sencilla: **corre en círculos y cuando se pare detrás de ti para soltar la**



HOSPITAL

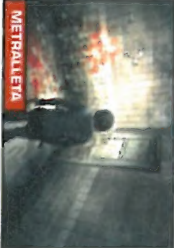
→ **PUZZLE NUMÉRICO**

Nivel Normal

Lee el papel que hay pegado a la pared de la derecha y se te darán unas cuantas pistas sobre cómo obtener las 4 cifras que conforman la clave que abre la puerta.

Si coges papel y lápiz y le echas un poco de imaginación, no te costará resolver el acertijo. Aún así te damos la combinación correcta, aunque te advertimos que es posible que las pistas que se te dan puedan cambiar ligeramente, ya que las soluciones de

algunos puzzles son aleatorias. Eso significaría que el resultado final no sería igual que el nuestro. En cualquier caso, nosotros siempre hemos obtenido la misma cifra (y hemos probado bastantes veces, creédnoslo). Aní va: **8634**.



→ **PUZZLE NUMÉRICO**

Nivel Difícil

Probablemente estés ante uno de los puzzles más difíciles de los últimos tiempos, así que prepárate. Si lees la "carta de amor" que hay justo a la puerta, te darás cuenta que se describe con notorios detalles la multiplicación de una cara. La clave está en relacionar las 4 partes de la carta que destruye (00, boca, mejilla y oreja) con el teclado numérico de la puerta. Para ello, tendrás que imaginar las facciones humanas "añitadas" sobre los botones, y pensar sobre en que lugar pincharías los ojos, boca y demás partes. Tienes que tener en cuenta que el escritor está frente a un espejo a la hora de elegir entre izquierda y derecha. Siguiendo estas pautas y el orden que se te va dictando, obtendrás la siguiente clave (si lo has conseguido sin nuestra ayuda eres un genio!): **4896**.

→ **PUZZLE CAMILLAS**

Nivel Normal

Verás que necesitas una clave numérica y que hay una placa con una tabla de 12 espacios dibujada en ella. Cuatro de los huecos de esa tabla, aparecen marcados con los 4 primeros números romanos y que señalan la posición, en la habitación, de las camillas necesarias para describir la clave. Cada una de estas camillas tiene pintado un número, por lo que obtendrás la clave numérica de 4 números al apuntar, en orden creciente, las cifras que te indica la tabilla.

Por si te has hecho un lío o no te ha quedado claro del todo, aquí tienes un esquema muy sencillo:

TABLA

III			II
I	IV		

POSICIÓN DE LAS CAMILLAS

1		2
3	4	5
7	8	9
		0

En este caso, la combinación adecuada sería: **7218**, aunque las marcas y números pueden variar de una partida a otra, no así el sistema a seguir (otra posible clave podría ser **1427**).

Finalmente sólo tienes que colocar los números de esta clave en la columna central del candado y recoger la llave incinerada que hay en su interior.

→ **PUZZLE CAMILLAS**

Nivel Difícil

El objetivo siguiente siendo el mismo: **elige las 4 camillas** (sus números más bien) correctas e introduce el código en el orden adecuado. En esta ocasión se te darán bastantes más documentos con los que trabajar. En cada una de las camillas encontrarás una nota con un texto sobre un determinado tipo de pájaro y en la puerta del horno, pistas sobre los 4 cuerpos que debes "incinerar". Dichas frases te indicarán, de la ya típica y enrevesada forma, que 4 pájaros son (y por tanto, qué camillas). Por ejemplo, cuando habla del "cazador desoso", debes entender que te está describiendo un pájaro que ha perdido sus facultades depredadoras, que en este caso es el búho ("que ha olvidado el cielo"). Piensa un poco y obtendrás la siguiente clave: **9271**.

→ **PUZZLE CAMILLAS**

Nivel Normal

Verás que necesitas una clave numérica y que hay una placa con una tabla de 12 espacios dibujada en ella. Cuatro de los huecos de esa tabla, aparecen marcados con los 4 primeros números romanos y que señalan la posición, en la habitación, de las camillas necesarias para describir la clave. Cada una de estas camillas tiene pintado un número, por lo que obtendrás la clave numérica de 4 números al apuntar, en orden creciente, las cifras que te indica la tabilla.

Por si te has hecho un lío o no te ha quedado claro del todo, aquí tienes un esquema muy sencillo:

→ **ENEMIGO FINAL:**

LEONARDO

La verdad es que ninguno esperaba-mos que uniésemos este aspecto ¿verdad? Por suerte, se trata del "jefe" más fácil de abatir de todo el juego por lo que no sudarás mucho. La mejor arma es la escopeta, aunque puedes usar la pistola o la ametralladora si quieres. Las armas blancas también sirven, pero te expondrás mucho más a los ataques de Leonardo, que se limitan, afortunadamente, a zarpazos.

El mejor sistema para liquidarlo, es seguir su rastro mientras permanece sumergido y esperarle con la escopeta cargada cada vez que se asome. Sepárate rápidamente de él entonces y espera a que vuelva a salir del agua para repetir la operación. El búho aguantará no más de 12 impactos (de la escopeta, eso sí). Aparecerá en el lado "normal" de la realidad y con el talisman en tu poder. Sai del hospital y ve a tu apartamento.

→ **OBJETOS IMPORTANTES**

- **Mapa:** en la sala que encuentras al entrar en el hospital, justo de frente.
- **Quitacasmillas:** en la segunda planta, dentro de unas taquillas.
- **Cámara de fotos:** en el malefín que hay en una cama de la 2ª planta.
- **Llave escaleras:** pegada a la pared de la primera planta. Necesitas el quitacasmillas para extraerla.
- **Metrallata:** tirada en el suelo del pasillo del sótano, a plena vista.
- **Llave incineradora:** dentro del horno crematorio en el piso 81 del ascensor. Tras resolver el puzzle de las camillas.
- **Bolsa de plástico:** en el cubo de basura en un rincón de la 2ª planta.

Compañía Activision | Género Acción | Textos: Inglés | Voces: Inglés | Jugadores: 1

Review Play2Mania nº 53
Guía en Play2Mania nº 54

12+
Violencia moderada

Control: RAYON, TECLADO, TABLITA, HEAD-SET, MULTITAP, PISTOLA, VOLANTE, M-CARD, SHOCK 2, DUAL, SHOCK 2

Compañía Konami | Género Deportivo | Textos: Castellano | Voces: Castellano | Jugadores: 1-8

Review Play2Mania nº 58
Guía en Play2Mania nº 58

3+
Violencia leve

Control: RAYON, TECLADO, TABLITA, HEAD-SET, MULTITAP, PISTOLA, VOLANTE, M-CARD, SHOCK 2, DUAL, SHOCK 2

→ Trucos La Venganza de Lobezno

Acción mutante

El popular mutante de los X-Men tiene que superar un montón de niveles y enemigos para vencer. Quizas no te vendrán mal unos cuantos trucos "mutantes" como estos...



• **DR. CORNELIUS:** Nivel 4-4. En el piso base abandonado. En la primera sala, dentro de la habitación contigua a la del ordenador donde se ve la secuencia que tiene al monstruo de protagonista.

• **CAROL HINES:** Nivel 4-4. En el piso en llamas, dentro de una caja de madera en la sala vacía.

• **JUGGERNAUT:** Nivel 4-5. Lo conseguirás justo después de derrotarle.

• **MAY MUSE:** Nivel 5-1. En la cabina con el ordenador que hay enfrente al empujar el nivel.

• **MAGNETO:** Nivel 5-2. Lo conseguirás después de derrotarle.

• **MR. SINISTER:** Nivel 6-1. A la derecha de la primera azotea.

• **APCALYPSE:** Nivel 6-1. En la azotea con los postes eléctricos.

• **LADY DEATH STRIKES:** Nivel 6-1. Derrota a esta villana.

→ **CÓMO DERROTAR A JUGGERNAUT**

Para poder vencer por completo a este complicado enemigo, sigue estos consejos que te damos ahora. En primer lugar, cócate cerca de un poste de los que hay por el escenario y que tenga corriente (se ve enseguida la luz azul eléctrica que desprenden). Cuando Juggernaut corra hacia ti, esquivale con un salto lateral (por ejemplo) para que se choque con el poste electrificado y reciba de esta manera la descarga. Esto no le quitará vida, pero hará que salga despedido hasta el centro del escenario, momento en el que será vulnerable. La salves, saca tus garras (aunque si no lo haces recuperaras vida antes), acercale por la espalda y hazle un "ataque". Si no te da tiempo, siempre puedes agotarlo su vida a base de porrazos, claro.

• **COLOSSUS:** Nivel 4-1. Subiendo por las escaleras en el área de las células, a la izquierda.

• **OMEGA RED:** Nivel 4-4. Sobre la azotea de la pasilla que tienes que limpiar con el láser.

• **Classic Yellow:** Nivel 2-2. Dentro de la base abandonada. En la primera sala, dentro de la habitación contigua a la del ordenador donde se ve la secuencia que tiene al monstruo de protagonista.

• **X-2:** Nivel 3-3. Después de encontrarte con el científico al que tienes que proteger, ve a la habitación de abajo.

• **Alex Ross:** Nivel 4-2. Sube a la pasarela que hay encima de los sensores de vigilancia del principio, el cómic está detrás de una columna.

→ **QUÉ SON LOS EXPEDIENTES DE CEREBRO (CEREBRO FILES)**

• **WOLVERINE:** Nivel 1-2. Utiliza el sentido mutante en el pasillo de cargas explosivas. El expediente está en la parte de atrás.

• **WEAPON X:** Nivel 1-2. Junto a la sala del gas venenoso hay otra con un guardia y una escalera. El expediente está arriba.

• **SABRETOOTH:** Nivel 1-4. Te lo darán después de derrotarlo.

• **THE PROFESSOR:** Nivel 1-4. Enfrente de la cabina donde se encuentra el profesor, al final del nivel. Ve allí primero.

• **WENDIGO:** Nivel 2-5. Te lo darán justo después de derrotarlo.

• **THE VOID:** Nivel 3-5. Vuelve a vencer a Dientes de Sable.

• **Classic Orange:** Nivel 2-1. Dentro del primer piso de la base abandonada.

→ **CÓMICOS Y TRAJES**

• **Ultimate X-Men:** Nivel 1-1. Después de que Lobezno atraviese el campo de minas, llegará a un edificio con dos guardias y una consola. Rompe el muro de ladrillos que tiene una caja delante.

• **Patch:** Nivel 1-2. Tienes que buscar justo detrás del camión en llamas que hay en la sala grande con cuatro guardias al final del nivel.

→ Trucos Pro Evolution Soccer 3

Entrena al máximo

La última entrega de este simulador de fútbol tan fantástico esconde unos cuantos trucos para incrementar las estadísticas de tu equipo y asegurarte la victoria.



10 CARACTERÍSTICAS

Desde el menú principal, abra la opción "Cvar". Dentro de ella, seleccione la opción "Clear Ageador" y después la que indica "Introducir código". Ahora tendrá que introducir cuatro dígitos. Introduzca cualquiera de estos códigos, pero ten en cuenta que los de la izquierda aumentan en 5 las características. Así el equipo y los de la derecha les disminuyen en igual cantidad.

• EQUIPOS INTERNACIONALES

+ 5 -5 Equipo

1001	1002	1003	1004	1005	1006	1007	1008	1009	1010	1011
Australia	Austria	Belgium	Bulgaria	Croatia	Czech Republic	Denmark	England	Finland	France	Germany
Greece	Hungary									

1012	1013	1014	1015	1016	1017	1018	1019	1020	1021	1022	1023	1024	1025	1026	1027	1028	1029	1030	1031	1032	1033	1034	1035	1036	1037	1038	1039	1040	1041	1042	1043	1044	1045	1046	1047	1048	1049	1050	1051	
India	Italy	Netherlands	Northern Ireland	Norway	Poland	Portugal	Romania	Russia	Scotland	Serbia	Slovakia	Slovenia	Spain	Sweden	Switzerland	Turkey	Ukraine	Wales	Canton	Egypt	Morocco	Nigeria	Seychelles	Senegal	South Africa	Tunisia	Costa Rica	Jamaica	Mexico	United States	Argentina	Brazil	Chile	Colombia	Ecuador	Paraguay	Peru	Uruguay	Cuba	Taiwan

• CLUBES

+ 5 -5 Equipo

1061	1062	1063	1064	1065	1066	1067	1068	1069	1070	1071	1072	1073	1074	1075	1076	1077	1078	1079	1080	1081	1082	1083	1084	1085	1086	1087	1088	1089	1090	1091	1092	1093	1094	1095	1096	1097	1098	1099	1100	1101	1102	1103	1104	1105	1106	1107	1108	1109	1110	1111	1112	1113	1114	1115	1116	1117	1118	1119	1120	1121	1122	1123	1124	1125	1126	1127	1128	1129	1130	1131	1132	1133	1134	1135	1136	1137	1138	1139	1140	1141	1142	1143	1144	1145	1146	1147	1148	1149	1150	1151	1152	1153	1154	1155	1156	1157	1158	1159	1160	1161	1162	1163	1164	1165	1166	1167	1168	1169	1170	1171	1172	1173	1174	1175	1176	1177	1178	1179	1180	1181	1182	1183	1184	1185	1186	1187	1188	1189	1190	1191	1192	1193	1194	1195	1196	1197	1198	1199	1200	1201	1202	1203	1204	1205	1206	1207	1208	1209	1210	1211	1212	1213	1214	1215	1216	1217	1218	1219	1220	1221	1222	1223	1224	1225	1226	1227	1228	1229	1230	1231	1232	1233	1234	1235	1236	1237	1238	1239	1240	1241	1242	1243	1244	1245	1246	1247	1248	1249	1250	1251	1252	1253	1254	1255	1256	1257	1258	1259	1260	1261	1262	1263	1264	1265	1266	1267	1268	1269	1270	1271	1272	1273	1274	1275	1276	1277	1278	1279	1280	1281	1282	1283	1284	1285	1286	1287	1288	1289	1290	1291	1292	1293	1294	1295	1296	1297	1298	1299	1300	1301	1302	1303	1304	1305	1306	1307	1308	1309	1310	1311	1312	1313	1314	1315	1316	1317	1318	1319	1320	1321	1322	1323	1324	1325	1326	1327	1328	1329	1330	1331	1332	1333	1334	1335	1336	1337	1338	1339	1340	1341	1342	1343	1344	1345	1346	1347	1348	1349	1350	1351	1352	1353	1354	1355	1356	1357	1358	1359	1360	1361	1362	1363	1364	1365	1366	1367	1368	1369	1370	1371	1372	1373	1374	1375	1376	1377	1378	1379	1380	1381	1382	1383	1384	1385	1386	1387	1388	1389	1390	1391	1392	1393	1394	1395	1396	1397	1398	1399	1400	1401	1402	1403	1404	1405	1406	1407	1408	1409	1410	1411	1412	1413	1414	1415	1416	1417	1418	1419	1420	1421	1422	1423	1424	1425	1426	1427	1428	1429	1430	1431	1432	1433	1434	1435	1436	1437	1438	1439	1440	1441	1442	1443	1444	1445	1446	1447	1448	1449	1450	1451	1452	1453	1454	1455	1456	1457	1458	1459	1460	1461	1462	1463	1464	1465	1466	1467	1468	1469	1470	1471	1472	1473	1474	1475	1476	1477	1478	1479	1480	1481	1482	1483	1484	1485	1486	1487	1488	1489	1490	1491	1492	1493	1494	1495	1496	1497	1498	1499	1500	1501	1502	1503	1504	1505	1506	1507	1508	1509	1510	1511	1512	1513	1514	1515	1516	1517	1518	1519	1520	1521	1522	1523	1524	1525	1526	1527	1528	1529	1530	1531	1532	1533	1534	1535	1536	1537	1538	1539	1540	1541	1542	1543	1544	1545	1546	1547	1548	1549	1550	1551	1552	1553	1554	1555	1556	1557	1558	1559	1560	1561	1562	1563	1564	1565	1566	1567	1568	1569	1570	1571	1572	1573	1574	1575	1576	1577	1578	1579	1580	1581	1582	1583	1584	1585	1586	1587	1588	1589	1590	1591	1592	1593	1594	1595	1596	1597	1598	1599	1600	1601	1602	1603	1604	1605	1606	1607	1608	1609	1610	1611	1612	1613	1614	1615	1616	1617	1618	1619	1620	1621	1622	1623	1624	1625	1626	1627	1628	1629	1630	1631	1632	1633	1634	1635	1636	1637	1638	1639	1640	1641	1642	1643	1644	1645	1646	1647	1648	1649	1650	1651	1652	1653	1654	1655	1656	1657	1658	1659	1660	1661	1662	1663	1664	1665	1666	1667	1668	1669	1670	1671	1672	1673	1674	1675	1676	1677	1678	1679	1680	1681	1682	1683	1684	1685	1686	1687	1688	1689	1690	1691	1692	1693	1694	1695	1696	1697	1698	1699	1700	1701	1702	1703	1704	1705	1706	1707	1708	1709	1710	1711	1712	1713	1714	1715	1716	1717	1718	1719	1720	1721	1722	1723	1724	1725	1726	1727	1728	1729	1730	1731	1732	1733	1734	1735	1736	1737	1738	1739	1740	1741	1742	1743	1744	1745	1746	1747	1748	1749	1750	1751	1752	1753	1754	1755	1756	1757	1758	1759	1760	1761	1762	1763	1764	1765	1766	1767	1768	1769	1770	1771	1772	1773	1774	1775	1776	1777	1778	1779	1780	1781	1782	1783	1784	1785	1786	1787	1788	1789	1790	1791	1792	1793	1794	1795	1796	1797	1798	1799	1800	1801	1802	1803	1804	1805	1806	1807	1808	1809	1810	1811	1812	1813	1814	1815	1816	1817	1818	1819	1820	1821	1822	1823	1824	1825	1826	1827	1828	1829	1830	1831	1832	1833	1834	1835	1836	1837	1838	1839	1840	1841	1842	1843	1844	1845	1846	1847	1848	1849	1850	1851	1852	1853	1854	1855	1856	1857	1858	1859	1860	1861	1862	1863	1864	1865	1866	1867	1868	1869	1870	1871	1872	1873	1874	1875	1876	1877	1878	1879	1880	1881	1882	1883	1884	1885	1886	1887	1888	1889	1890	1891	1892	1893	1894	1895	1896	1897	1898	1899	1900	1901	1902	1903	1904	1905	1906	1907	1908	1909	1910	1911	1912	1913	1914	1915	1916	1917	1918	1919	1920	1921	1922	1923	1924	1925	1926	1927	1928	1929	1930	1931	1932	1933	1934	1935	1936	1937	1938	1939	1940	1941	1942	1943	1944	1945	1946	1947	1948	1949	1950	1951	1952	1953	1954	1955	1956	1957	1958	1959	1960	1961	1962	1963	1964	1965	1966	1967	1968	1969	1970	1971	1972	1973	1974	1975	1976	1977	1978	1979	1980	1981	1982	1983	1984	1985	1986	1987	1988	1989	1990	1991	1992	1993	1994	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029	2030	2031	2032	2033	2034	2035	2036	2037	2038	2039	2040	2041	2042	2043	2044	2045	2046	2047	2048	2049	2050	2051	2052	2053	2054	2055	2056	2057	2058	2059	2060	2061	2062	2063	2064	2065	2066	2067	2068	2069	2070	2071	2072	2073	2074	2075	2076	2077	2078	2079	2080	2081	2082	2083	2084	2085	2086	2087	2088	2089	2090	2091	2092	2093	2094	2095	2096	2097	2098	2099	2100	2101	2102	2103	2104	2105	2106	2107	2108	2109	2110	2111	2112	2113	2114	2115	2116	2117	2118	2119	2120	2121	2122	2123	2124	2125	2126	2127	2128	2129	2130	2131	2132	2133	2134	2135	2136	2137	2138	2139	2140	2141	2142	2143	2144	2145	2146	2147	2148	2149	2150	2151	2152	2153	2154	2155	2156	2157	2158	2159	2160	2161	2162	2163	2164	2165	2166	2167	2168	2169	2170	2171	2172	2173	2174	2175	2176	2177	2178	2179	2180	2181	2182	2183	2184	2185	2186	2187	2188	2189	2190	2191	2192	2193	2194	2195	2196	2197	2198	2199	2200	2201	2202	2203	2204	2205	2206	2207	2208	2209	2210	2211	2212	2213	2214	2215	2216	2217	2218	2219	2220	2221	2222	2223	2224	2225	2226	2227	2228	2229	2230	2231	2232	2233	2234	2235	2236	2237	2238	2239	2240	2241	2242	2243	2244	2245	2246	2247	2248	2249	2250	2251	2252	2253	2254	2255	2256	2257	2258	2259	2260	2261	2262	2263	2264	2265	2266	2267	2268	2269	2270	2271	2272	2273	2274	2275	2276	2277	2278	2279	2280	2281	2282	2283	2284	2285	2286	2287	2288
------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------

Silent Hill 3



Para sobrevivir al terror de Silent Hill una vez más, sólo tienes una opción: seguir atentamente esta miniguía. Sus consejos son lo único que te salvarán de la locura en la que estás a punto de sumergirte...

CENTRO COMERCIAL

→ ENEMIGO FINAL: GUSANO

Aparecerá por alguna de las 6 aberturas que hay alrededor de ti, pero la cámara (al girar) te dará alguna pista sobre la que usará en cada ocasión un par de segundos antes de que lo haga.

Mantén siempre las distancias y dispárale en cuanto asome la boca y hasta que la vuelva a esconder bajo su gruesa piel. Deberías ser capaz de alcanzarle 4 veces cada vez que se asome, así que resistirá un máximo de 3 ó 4 salidas.

Además, si permaneces alejado y no te colocas justo de frente a él, evitarás que te alcance con alguna embestida, aunque los temblores de suelo que provocará de vez en cuando son imposibles de esquivar (aunque tampoco quitan energía, no te preocupes por eso).

→ **OBJETOS IMPORTANTES**

- **Pistola:** la encontrarás en la tienda de ropa, y Heather la coge automáticamente.
- **Mapa del centro comercial:** en el pasillo al que lleva la puerta trasera de, pinchado en un tablón de anuncios.



CAÑERÍA

→ PUZZLE SHAKESPEARE

Nivel Normal
Examina la estantería que hay al lado y luego échale un vistazo a los lomos de los 5 libros. Verás que hay pintados a mano unos números. Para hacer legible dicho código, tendrás que colocar los 5 lomos haciendo que los trazos de los números encajen. Algo que no tardarás en conseguir y que te recompensará con una clave de 4 cifras. Aquí te damos dos:

- **Carta "Luna":** encima de una de las mesas, al fondo.
- **Carta "Colgado":** en el interior de una de las cámaras que hay para cadáveres.

→ PUZZLE SHAKESPEARE

Nivel Difícil
El sistema para obtener el código consiste en examinar los 5 tomos (que corresponden a 5 obras de Shakespeare, como Hamlet o Othello) y... ¡lértelos. Necesitarás conocer detalles de la trama de las 5 obras para relacionar las pistas que se te dan en el texto que hay junto a la puerta donde se te dan "indicaciones" sobre cómo usar ciertos datos y números. Te damos la clave: 8352.



PISTOLA

PARQUE DE ATRACCIONES

y dale de su propia medicina. La cosa cambiará cuando use cualquier de las dos armas de fuego, ya que tendrás que evitar a toda costa que se aleje de ti. Si consigues situarse a distancia, abrirá fuego. **Busca el combate cuerpo a cuerpo** y usa la katana o la pistola.

→ **OBJETOS IMPORTANTES**

- **Zipato rojo:** en mitad del escenario que hay en las cercanías del primer tivvivo que encuentras.

IGLESIA

→ ENEMIGO FINAL: CLAUDIA

Échale un vistazo al suelo y verás dibujado un arco a su alrededor y bastante alejado de ella. Quédate sobre él y dispárale un par de veces al torso para que se agache. Sin cruzar el arco, apunta y abre fuego sobre la cabeza hasta que te lance su ataque de fuego: unas llamaradas que surgirán del suelo, pero que esquivarás sin problemas si no dejas de moverte. Cuando vuelva a erguirse, repite la operación hasta que caiga abatido después de un buen montón de plomo. Si vas mal de munición, puedes probar a golpearla con la katana cuando agache la cabeza, pero recibirás algún zarpazo.

→ PUZZLE DEL TAROT

Las pistas que se te dan variarán dependiendo del nivel de dificultad y te servirán para colocar las 5 cartas del tarot que hay en tu inventario en los huecos de la puerta del fondo. Aquí tienes un par de esquemas de cómo debes colocarlas:

NIVEL NORMAL	
Ojo de noche	Colgado
Sacerdotisa	Loco

NIVEL DIFÍCIL

Sacerdotisa	Ojo
Loco	Colgado

→ TRAJES

Para que Heather cambie de traje, introduce estos códigos en la opción "Traje Extra" (respetando las minúsculas, mayúsculas y guiones bajos) y selecciónale en el inventario.

HappyBirthDay
T_Love_You
Puthere2FeelJoy
TOUCH_MY_HEART
GangsterGirl
LightOfFuture
ShogunMujin
BlueRobbieWin

• **Llave de la montaña rusa:** la podrás encontrar en la tienda de souvenirs. Entre el montón de cajas que se caen de una estantería.

- **Cadena:** las verás sin problemas en las gradas del mencionado escenario (cerca del primer tivvivo), y a plena vista.
- **Cabeza de muñeca:** la podrás encontrar encima de la mesita que hay justo en el primer edificio que encuentras, nada más despedirte de tu amigo Douglas.

→ **OBJETOS IMPORTANTES**

- **Carta "Ojo de la noche":** en la capilla de la iglesia.
- **Mapa:** lo encontrarás en una de las paredes del pasillo que hay después de la capilla.
- **Carta "Luna":** encima de una de las mesas, al fondo.
- **Carta "Colgado":** en el interior de una de las cámaras que hay para cadáveres.

• **Carta "Loco":** dentro del libro que hay sobre una silla.

- **Llave de latón:** colgada en una de las paredes de la iglesia.
- **Carta "Sacerdotisa":** la localizarás en el cuarto de Claudia, en uno de sus rincones.

→ PUZZLES

• **Sacar a Steve de la trampa:** En la entrada del pabellón al interior salir, estás un grilo de Steve pudiendo ayuda. Corre hacia él y al llegar al lugar te darás cuenta de que ha caído en la misma trampa que tú hace unos minutos. Para liberarlo, examina el panel de control. Si la podrás que marque dos de los seis objetos que hay en el panel. Los dos objetos que buscas que marquen son el C y el E, es decir, los dos posibles.

→ PUZZLES

• **Condenadas de la cámara del Laboratorio de Experimentación Biológica:** De la zona central de la sala de control, donde has encontrado un ordenador con datos sobre el Abaddon, coge las grabadas que hay al lado y ve hacia el fondo de la estantería. Allí, con la mesa de mandos, podrás manejar una cámara situada en el laboratorio de experimentación biológica. Muevete hasta las coordenadas (XR: 005-7800) y enfoca a un cuadro de color rojo con un esqueleto. Usa el zoom (pulsar y verás escrita la cifra 1126, que es el código para entrar en la sala de experimentación).

→ PUZZLES

• **Abre la caja de música:** Después de haber visitado las instalaciones de experimentación, vuelve al pabellón.

→ PUZZLES

• **Abre la caja de música:** Después de haber visitado las instalaciones de experimentación, vuelve al pabellón.

mostrador de la panadería del centro comercial la primera vez que lo visitas (cuando coges las pinzas).

- **Sub-ametralladora:** con munición infinita. La hallarás en el extremo izquierdo del callejón en el que aterrizas tras saltar la ventana del cuarto de baño, nada más empezar el juego.
- **Heather Beam:** habilidad de disparar rayos por los ojos... Sólo tienes que soltar todas las armas y ponerle en posición de ataque. Heather vendrá con ellos "de serie" al comenzar el juego, tranquilo.

→ ARMAS ESPECIALES

- **Sable Brillante:** una espada láser la mar de efectiva. Rápida y letal. La encontrarás en la puerta que hay al final del mismo pasillo donde está la habitación (V3), en el extremo superior.
- **Lanzallamas:** poco efectivo pero no tienes más que examinar el pomo.
- **Heather Beam:** habilidad de disparar rayos por los ojos... Sólo tienes que soltar todas las armas y ponerle en posición de ataque. Heather vendrá con ellos "de serie" al comenzar el juego, tranquilo.

→ **ENEMIGO FINAL: ALESSA**
Tendrás que luchar con una versión algo chamuscada de Heather-Messa. Su sistema de ataque se "limita" al uso de varias armas: cuchillo, tubo-rif, pistola y metralleta. Las dos primeras fases, en las que usarás las armas básicas, la mejor alternativa es golpearla una vez con la katana y correr, para volver a esperar la misma acción de nuevo. Espera a que esté cerca de ti y, cuando se disponga a atacar, rodéala

entra en la sala que hay junto a esta alcoba y, además de encontrar una máquina de escribir o un baul, descubrirás un cuadro en la pared. Si lo examinas detenidamente, descubrirás que muestra una fase de la cual debes tener buena nota. En el entorno contrario hay una mesa con cajones que no se pueden abrir. Para conseguirlos, tienes que introducir una clave que, como respuesta, está relacionada con el cuadro que acabas de observar. Para que no te comas el coco, la clave es: RD VR A2 MR.

Cuando el ojalón se abra, podrás hacer con la réplica de una Lupa, podrás hacer con la Lupa para hacer durante la aventura, de decir, que puedes obtener en un baul, pero que debes obtener si quieres que el acabar el juego estés disponible todos los estres que oculta.

Puzzle de los depósitos de aceite: Cuando estás en el puente levantado, verás que al acercarte la palanca del panel de control, está no funciona. Cruzar hacia el otro extremo y entra por la puerta. A la izquierda verás un panel que representa el estado de los depósitos de aceite del mecanismo que hace que el puente se mueva. Hay tres compartimentos: uno de 3 litros (centro), otro de 5 (derecho) y otro de 10 (izquierda). Tienes que hacer que el depósito de abajo contenga 7 litros sacados, combinando las cantidades de los otros.

Habla de la siguiente forma:
1. Echa el contenido del de 3 litros en el de abajo dos veces.
2. Pasa el líquido del de 5 litros al de 10, quedándose en el primero un litro.
3. Vació el depósito de abajo pulsando el botón de la derecha.
4. Transfere ahora el único litro que queda en el de 5 al de 10.
5. Vació el de tres litros dos veces en el de abajo para obtener los 7 litros.

En la pantalla de selección de misión, pulsa R1 + L1 y pulsa +, -, +, -, +, -, +, -. En la pantalla de título, pulsa L1 + R1 + L2 + R2 +. Desbloquea todas las misiones.

En la pantalla de selección de misiones, pulsa R1 + L1 y pulsa +, -, +, -, +, -, +, -. En la pantalla de título, pulsa L1 + R1 + L2 + R2 +. Desbloquea todas las misiones.

En la pantalla de selección de misiones, pulsa R1 + L1 y pulsa +, -, +, -, +, -, +, -. En la pantalla de título, pulsa L1 + R1 + L2 + R2 +. Desbloquea todas las misiones.

En la pantalla de selección de misiones, pulsa R1 + L1 y pulsa +, -, +, -, +, -, +, -. En la pantalla de título, pulsa L1 + R1 + L2 + R2 +. Desbloquea todas las misiones.

En la pantalla de selección de misiones, pulsa R1 + L1 y pulsa +, -, +, -, +, -, +, -. En la pantalla de título, pulsa L1 + R1 + L2 + R2 +. Desbloquea todas las misiones.

En la pantalla de selección de misiones, pulsa R1 + L1 y pulsa +, -, +, -, +, -, +, -. En la pantalla de título, pulsa L1 + R1 + L2 + R2 +. Desbloquea todas las misiones.

En la pantalla de selección de misiones, pulsa R1 + L1 y pulsa +, -, +, -, +, -, +, -. En la pantalla de título, pulsa L1 + R1 + L2 + R2 +. Desbloquea todas las misiones.

En la pantalla de selección de misiones, pulsa R1 + L1 y pulsa +, -, +, -, +, -, +, -. En la pantalla de título, pulsa L1 + R1 + L2 + R2 +. Desbloquea todas las misiones.

En la pantalla de selección de misiones, pulsa R1 + L1 y pulsa +, -, +, -, +, -, +, -. En la pantalla de título, pulsa L1 + R1 + L2 + R2 +. Desbloquea todas las misiones.

En la pantalla de selección de misiones, pulsa R1 + L1 y pulsa +, -, +, -, +, -, +, -. En la pantalla de título, pulsa L1 + R1 + L2 + R2 +. Desbloquea todas las misiones.

En la pantalla de selección de misiones, pulsa R1 + L1 y pulsa +, -, +, -, +, -, +, -. En la pantalla de título, pulsa L1 + R1 + L2 + R2 +. Desbloquea todas las misiones.

En la pantalla de selección de misiones, pulsa R1 + L1 y pulsa +, -, +, -, +, -, +, -. En la pantalla de título, pulsa L1 + R1 + L2 + R2 +. Desbloquea todas las misiones.

En la pantalla de selección de misiones, pulsa R1 + L1 y pulsa +, -, +, -, +, -, +, -. En la pantalla de título, pulsa L1 + R1 + L2 + R2 +. Desbloquea todas las misiones.

En la pantalla de selección de misiones, pulsa R1 + L1 y pulsa +, -, +, -, +, -, +, -. En la pantalla de título, pulsa L1 + R1 + L2 + R2 +. Desbloquea todas las misiones.

En la pantalla de selección de misiones, pulsa R1 + L1 y pulsa +, -, +, -, +, -, +, -. En la pantalla de título, pulsa L1 + R1 + L2 + R2 +. Desbloquea todas las misiones.

En la pantalla de selección de misiones, pulsa R1 + L1 y pulsa +, -, +, -, +, -, +, -. En la pantalla de título, pulsa L1 + R1 + L2 + R2 +. Desbloquea todas las misiones.

En la pantalla de selección de misiones, pulsa R1 + L1 y pulsa +, -, +, -, +, -, +, -. En la pantalla de título, pulsa L1 + R1 + L2 + R2 +. Desbloquea todas las misiones.

En la pantalla de selección de misiones, pulsa R1 + L1 y pulsa +, -, +, -, +, -, +, -. En la pantalla de título, pulsa L1 + R1 + L2 + R2 +. Desbloquea todas las misiones.

En la pantalla de selección de misiones, pulsa R1 + L1 y pulsa +, -, +, -, +, -, +, -. En la pantalla de título, pulsa L1 + R1 + L2 + R2 +. Desbloquea todas las misiones.

En la pantalla de selección de misiones, pulsa R1 + L1 y pulsa +, -, +, -, +, -, +, -. En la pantalla de título, pulsa L1 + R1 + L2 + R2 +. Desbloquea todas las misiones.

En la pantalla de selección de misiones, pulsa R1 + L1 y pulsa +, -, +, -, +, -, +, -. En la pantalla de título, pulsa L1 + R1 + L2 + R2 +. Desbloquea todas las misiones.

En la pantalla de selección de misiones, pulsa R1 + L1 y pulsa +, -, +, -, +, -, +, -. En la pantalla de título, pulsa L1 + R1 + L2 + R2 +. Desbloquea todas las misiones.

En la pantalla de selección de misiones, pulsa R1 + L1 y pulsa +, -, +, -, +, -, +, -. En la pantalla de título, pulsa L1 + R1 + L2 + R2 +. Desbloquea todas las misiones.

En la pantalla de selección de misiones, pulsa R1 + L1 y pulsa +, -, +, -, +, -, +, -. En la pantalla de título, pulsa L1 + R1 + L2 + R2 +. Desbloquea todas las misiones.

En la pantalla de selección de misiones, pulsa R1 + L1 y pulsa +, -, +, -, +, -, +, -. En la pantalla de título, pulsa L1 + R1 + L2 + R2 +. Desbloquea todas las misiones.

En la pantalla de selección de misiones, pulsa R1 + L1 y pulsa +, -, +, -, +, -, +, -. En la pantalla de título, pulsa L1 + R1 + L2 + R2 +. Desbloquea todas las misiones.

En la pantalla de selección de misiones, pulsa R1 + L1 y pulsa +, -, +, -, +, -, +, -. En la pantalla de título, pulsa L1 + R1 + L2 + R2 +. Desbloquea todas las misiones.

En la pantalla de selección de misiones, pulsa R1 + L1 y pulsa +, -, +, -, +, -, +, -. En la pantalla de título, pulsa L1 + R1 + L2 + R2 +. Desbloquea todas las misiones.

En la pantalla de selección de misiones, pulsa R1 + L1 y pulsa +, -, +, -, +, -, +, -. En la pantalla de título, pulsa L1 + R1 + L2 + R2 +. Desbloquea todas las misiones.

En la pantalla de selección de misiones, pulsa R1 + L1 y pulsa +, -, +, -, +, -, +, -. En la pantalla de título, pulsa L1 + R1 + L2 + R2 +. Desbloquea todas las misiones.

En la pantalla de selección de misiones, pulsa R1 + L1 y pulsa +, -, +, -, +, -, +, -. En la pantalla de título, pulsa L1 + R1 + L2 + R2 +. Desbloquea todas las misiones.

En la pantalla de selección de misiones, pulsa R1 + L1 y pulsa +, -, +, -, +, -, +, -. En la pantalla de título, pulsa L1 + R1 + L2 + R2 +. Desbloquea todas las misiones.

En la pantalla de selección de misiones, pulsa R1 + L1 y pulsa +, -, +, -, +, -, +, -. En la pantalla de título, pulsa L1 + R1 + L2 + R2 +. Desbloquea todas las misiones.

En la pantalla de selección de misiones, pulsa R1 + L1 y pulsa +, -, +, -, +, -, +, -. En la pantalla de título, pulsa L1 + R1 + L2 + R2 +. Desbloquea todas las misiones.

En la pantalla de selección de misiones, pulsa R1 + L1 y pulsa +, -, +, -, +, -, +, -. En la pantalla de título, pulsa L1 + R1 + L2 + R2 +. Desbloquea todas las misiones.

En la pantalla de selección de misiones, pulsa R1 + L1 y pulsa +, -, +, -, +, -, +, -. En la pantalla de título, pulsa L1 + R1 + L2 + R2 +. Desbloquea todas las misiones.

En la pantalla de selección de misiones, pulsa R1 + L1 y pulsa +, -, +, -, +, -, +, -. En la pantalla de título, pulsa L1 + R1 + L2 + R2 +. Desbloquea todas las misiones.

En la pantalla de selección de misiones, pulsa R1 + L1 y pulsa +, -, +, -, +, -, +, -. En la pantalla de título, pulsa L1 + R1 + L2 + R2 +. Desbloquea todas las misiones.

En la pantalla de selección de misiones, pulsa R1 + L1 y pulsa +, -, +, -, +, -, +, -. En la pantalla de título, pulsa L1 + R1 + L2 + R2 +. Desbloquea todas las misiones.

→Trucos Tenchu 3 Técnicas ninja

Play2

→Trucos Resident Evil Code: Verónica X Puzzles terroríficos

Play2



■ TRUCOS

- **Recupera salud:** Pasa el tiempo y pulsa +, -, +, -, +, -, +, -. En la pantalla de título, mantén R2 + L1 y pulsa +, -, +, -, +, -, +, -. También funciona en modo Minijugador.
- **Desbloquea ítems en la tienda:** En la pantalla de selección de ítems, mantén R1 + L1 y pulsa +, -, +, -, +, -, +, -.
- **Desbloquea nivel Bonus:** En la pantalla de título, pulsa L1 + R1 + L2 + R2 +.
- **Desbloquea todas las misiones:** En la pantalla de selección de misión, pulsa R1 + R2 + L2 + R1 + L1.

- **Desbloquear la casa "B" de la banda sonora del juego:** En la pantalla de título, mantén R2 + L1 y pulsa +, -, +, -, +, -, +, -.
- **Desbloquear al auténtico Filmanu:** En la pantalla de título, mantén R1 + L1 y pulsa +, -, +, -, +, -, +, -.
- **Incrementar objetos x10:** R2 + L1 y pulsa +, -, +, -, +, -, +, -.
- **Desbloquear a todos los personajes:** En la pantalla de selección de ítems, mantén R2 + L1 y pulsa +, -, +, -, +, -, +, -.

- **Desbloquear a todos los personajes:** Para desbloquear en el modo Minijugador a personajes como Tetsuo, en la pantalla de título pulsa L1, R2, L2, R1, -, +, L3, R3.

■ CREDITO DEL BUEN NINJA

1. **Asesina sin ser visto**
La lectura se activa significativamente para asustar a los enemigos. Si te descubren en una casa, usa las puertas corredizas para esconderte. Con cuidado de ir de una de ellas, poderán tu rastro.

2. **Utiliza tu sexto sentido**
Al recibir un vistazo al indicador "SC", situado en la esquina inferior izquierda de la pantalla, verás la distancia a tu rival más cercano. A medida que el indicador crezca, el ninja más próximo se estará acercando a tu posición; si decrece, será el momento para salir a por él. Junto a la indicación numérica, aparecerán los cuatro símbolos.

3. **Utiliza tu sexto sentido**
Al recibir un vistazo al indicador "SC", situado en la esquina inferior izquierda de la pantalla, verás la distancia a tu rival más cercano. A medida que el indicador crezca, el ninja más próximo se estará acercando a tu posición; si decrece, será el momento para salir a por él. Junto a la indicación numérica, aparecerán los cuatro símbolos.

4. **Asesina sin ser visto**
La lectura se activa significativamente para asustar a los enemigos. Si te descubren en una casa, usa las puertas corredizas para esconderte. Con cuidado de ir de una de ellas, poderán tu rastro.

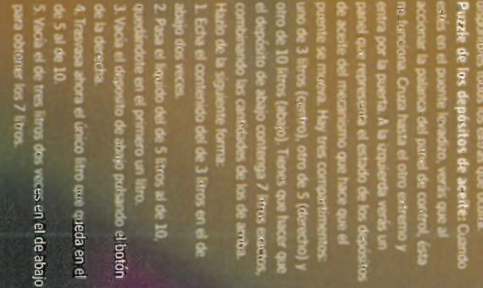
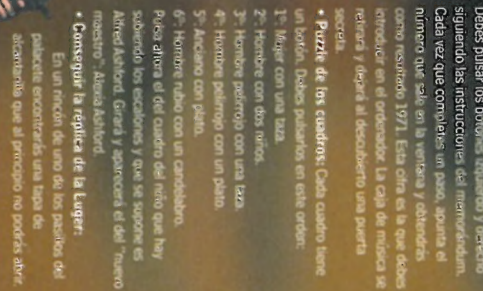
5. **Usa tus habilidades especiales**
Cuando compases el medidor Kuj (el asesino a 9 ranjos por la espada) obteniendo una serie de habilidades especiales muy útiles: Son, Golpe de Hombro, Búsqueda Ninja, Vision Ninja, Control Ninja, Popover al hecho, Fingir muerte, Jactancia a la pared, Control mental Ninja y Traje del cielo.

6. **Puntuación Ninja**
La puntuación varía según como actúes:

- Matar a un enemigo: 5 puntos.
- Ser descubierto: si nadie te ve conseguirás 450 puntos; la primera vez que te descubran perderás 150; 30 por cada nuevo asistido en tu aventura.
- Matar de inocentes: perderás 50 puntos cada vez que esto ocurra.

7. **Observa a tus enemigos**
Manténlos sin movimientos y patidos para averiguar el momento idóneo para atacar.

8. **Avanza con precaución**
Avanza con lentitud, agachado, pegado a las paredes y atento a todo lo que rodea para no ser visto y no caer en ninguna trampa.



Compañía Activision | Género: Aventura de acción | Textos: Castellano | Voces: Inglés | Jugadores: 1-2

Review Play2Mania nº 51
Guía en Play2Mania nº 52-53

DUAL
M. CHRO
VOLANTE
PISTOLA
MULTITAP

TRIPLE
TECLADO
RATÓN

Compañía Capcom | Género: Survival Horror | Textos: Castellano | Voces: Inglés | Jugadores: 1

Review Play2Mania nº 32
Guía en Play2Mania nº 33-34

DUAL
MICRO
VOLANTE
PISTOLA
MULTITAP

TRIPLE
TECLADO
RATÓN

Staff

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Jefe de Sección.
Daniel Acal, David Fraile Redacción.
Alvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Lidia Muñoz, Ruth Caravaca Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarías de Redacción.
Colaboradores: Rubén Guzmán, Juan Lara, Sonia Ortega, Daniel Lara, Mercedes López, Francisco Javier Gómez.

Edita HOBBY PRESS S.A.
playmania@hobbypress.es

Directora General Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos Amalio Gómez
Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos Paola Procell
Subdirector General Económico-financiero José Aristondo
Director de Producción Julio Iglesias
Coordinación de Producción Angel Benito
Jefe de Distribución y Suscripciones Virginia Cabezón
Departamento de Sistemas Javier del Val

PUBLICIDAD

Director Comercial José E. Colino.
Directora de Publicidad Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad Mónica Saldaña,
E-mail: monicas@hobbypress.es
C/ Los Vascos, 17. 1ª Planta. 28040 Madrid.
Tif. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN

C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.
Tif. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES

Tif. 806 015 555 - Fax. 902 540 111

DISTRIBUCIÓN

ESPAÑA: C/ Orense, 12-13, 2ª Planta. 28020 Madrid. Tif. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: EDILOGO Avda. Sudamérica, 1532.
1290 Buenos Aires. Tif. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035
Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tif. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apinto Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tif. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Discont, S.A.
Edificio Bloque de Armas, Final Avda.
San Martín. Caracas 1010. Tif. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tif. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN. 28108 Alcobendas, Madrid
Deposito Legal: M-2704-1999
Edición: 2/2004
Printed in Spain

PLAY2MANIA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



Hobby Press
es una empresa
de Axel Springer



Este suplemento se regala conjunta
e inseparablemente con Play2Mania nº 59

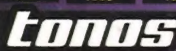
Más servicios en
www.tu-logo.com

1. Comprueba que tu móvil tiene WAP y que es compatible con tu móvil (letras parte superior*)
2. Elige un juego y envía un sms al **5099** con la clave **CONSOLA10**
(espacio) y el código del juego.

Ei: CONSOLA10 1014

*** MÓVILES COMPATIBLES:**

B=nokia3100; C=nokia3300; D=nokia3410; E=nokia3510; F=nokia3510; G=nokia 3650; H= nokia5100; I= nokia6100; J= nokia6220; K= nokia6310; L= nokia6610; M= nokia6650; N= nokia6800; O= nokia7210; P= nokia7250
G= nokia7250; R=nokia7650; S=nokia8910; U=siemens c55; T=sharp qx10; V=siemens m50; W=siemens mt50; X= siemens s55; A= motorolaT720



Ej: BTONO MOTOROLA 2308

Envía un sms al **7788** con la clave **BTONO**
(espacio)marca del móvil(espacio)el código del tono

NOVEDADES

NOVEDADES	
2308 M people / Dont look any further	2241 Seg. social / Regalame tu sonrisa, María
2304 Dm / Who we be	2225 Paradiso / Luz de Luna
2307 Jay Z / Hard Knock life	2224 Efecto Mariposa / Dime donde
2303 Busta Rhymes / Enjoy da ride	2222 Pedro J. Hermosilla / Camino de Madrid
2302 Blondie / The tide is high	2221 Radio Macande / Aquellos momentos
2298 Lu Reed / Romeo and Juliet	2213 Ery / Pa quien
2309 Schneider TM / Frogtlose	2212 Ana torroja / Me basta con creer
2301 Alexandre pires / Demasiado fuerte	2211 La loca maría / Maldita
2306 Enrique Iglesias / Escape	2203 Belen Aragon / Me voy de fiesta
2305 Panorama para malatar / A view to a kill	2192 Lisa San Juan / Luna llena
	2191 Daniel / Bajo el almendro

TOP 10

TOP 10	2187 Juan Luis Salinas / Vámonos pa'l Sur
2276 Avril Lavigne / Complicated	2185 Jarabe de Palo / Yin Yang
2283 Flansdance / What a feeling	2179 Revya / Tirador
2293 Nelly / Hot in here	2169 Javier Cantero / Me pones a cien
2267 Manu Tenorio / Una razon para olvidarte	2165 La factoria / Papichulo
2297 Los planetas / Corrientes circulares...	
2281 Diego Torres / Donde van	POP INTERNACIONAL
2226 Alejandro Sanz / No es lo mismo	2269 The black eyed peas / Where is the love?
2232 El canto del loro / Volver a disfrutar	2266 Eagle Eye Cherry / Skull tattoo
2242 Andy y Lucas / Tanto la queria	2255 Santana / Why dont you and i
2252 Hombres G / Lo noto	2254 R. Kelly / Ignition

POP NACIONAL

POP Nacional	2258 Seder / Intoxicated
2270 Coti / Que la vida	2269 Smash Mouth / You are my number one
2264 Oreja de Van Gogh / Rosas	2240 Dido / Whiteflag
2261 Daniel / Colorin, colorao	2238 Christina Aguilera / Cant hold us down
2228 Vicentino / El mundo	2230 Blue / Supersexual
2249 Las niñas / El mundo a mis pies	2229 Double Dee & Shining
2245 La Jirafa / No me voy	2228 Justin Timberlake / Rock your body
2247 Shamín / Cuarto sin puerta	2244 Prince Paul / The love train dreams its over
2246 Sergio Dalma / Baila, baila	2199 Sean Paul / Get Busy
	2198 Sarah Connor / Bounce

imágenes

1. Comprueba que tu móvil tiene WAP.
2. Envía **COLOR10**(espacio)código de la imagen al **5099**

Ei: COLOR10 35937

[illegible]